PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 3, tirsdag 14. februar 1989

Redaksjonelt

Velkommen til et nytt nummer av Phobos. Vi benytter som sedvanlig anledningen til å be medlemmene sende oss stoff. Ønsker du å se ditt navn og dine Phobier på trykk, ja da er Phobos bladet for deg. Lever ditt bidrag til et av styremedlemmene. Deadline er den andre og fjerde mandagen hver måned, kl 17.00. hos Spillspesialisten. Vi nevner også at det til torsdag (16/2, kl 20.30.) er styremøte. Det er ledig plass i styret til et nytt styremedlem. Hvis du ønsker en plass i solen, ta da kontakt med et av styremedlemmene og du (kanskje) avanserer fra menig til offiser fortere enn raskt. Denne gangen har vi også en beklagelse å komme med, vår første sådan - men sikkert ikke den siste. Vi lovet hederlig omtale av klubbmesterne i AD&D. Takket være den talentfulle Geir Aaslid er dette løftet ikke så lett å holde. Takket være et organisatorisk talent fullt på høye med en kasse kaniner, lot han være å notere navnene på de spillerne han var DM for. Hvis noen vet hvem som er klubbmestere i AD&D, vennligst ta kontakt med et eller flere styremedlem. Til slutt, husk å melde deg på SHOGUN turneringen tirsdag 21. februar kl 18.00. Den blir spennende!.

Gravplyndrerne: En av de lokale fiskerne kommer tilbake til byen midt på dagen, og bærer med seg et lik han har halt opp fra sjøen. Liket er hans onkel Are - som døde for tre måneder siden, og ble begravet på skikkelig vis (til ham å være) på gravlunden (der graven hans nå er like tom som hodet). Man finner spor på liket som kan antyde at det har vært i kontakt med trær og skogsdrift (sagflis, kvae, redskap). Skogbruket, som er det viktigste næringsveien i byen, er i og for seg normalt. Men eieren av den største virksomheten, som vanligvis befinner seg ute i en tømmerleir oppe mellom fjellene på den andre siden av innsjøen, er en kaotisk prest, viser det seg. Han holder omkostningene nede ved å bruke zombier - samtlige av byens nylig avdøde! - til hugsten. I leiren hans finnes det vakter som er krigere, og en horde med zombier og skjeletter, samt skatter og smykker han har fått på kjøpet (funnet i gravene) når han var ute og «vervet».

Ovenstående betyr slett ikke at vi har begynt å trykke skjønnlittatur i PHOBOS. Derimot kan vi ha gleden av å presentere en NYHET: Et utdrag fra D&D EKSPERT på norsk...

Økonomi

Foreløpig har 41 personer betalt medlemskontingent til ARES for 1989. Det har gitt kr 2050,- i kassen. På de sju møtene som har vært avholdt i 1989 har det kommet inn kr 1037,-. Det gir et gjennomsnitt på kr 148,- pr. møte.

Det er ikke klart hvor store utgiftene til lokalleie, spillkjøp osv. vil bli, men lokalleien blir i hvert fall mer enn kr 100 pr. møte.

Kassereren

Errata & Clarifications:
De 1037 kronene er inngangspenger.

Merkedager 14. februar

Onsdag 14. februar 1940

Alle engelske skip i Nordsjøen bevæpnes. Sjøkrigen er gått inn i en ny fase. Alle tyske ubåtsjefer har fått ordre til å jage alle nøytrale skip som anløper de alliertes kontrollhavner og dermed underkaster seg de alliertes kontroll. England erklærer at det beste vern mot denne tyske trussel er å slutte seg til de allierte konvoier.

Onsdag 14. februar 1940

Situasjonen på Det Karelske Nes har ikke endret seg. Ved Summa er det riktignok enkelte steder lykkes russerne å drive en kile inn i de finske stillinger. Presset tar imidlertid merkbart av, enten det skyldes at de russiske tropper er blitt trette eller det er fordi det er vanskelig å få fram ny ammunisjon.

Fredag 14. februar 1941

Tysk nattangrep på London antenner mange branner. Også fra mange andre deler av landet. fra Kent til Skottland, meldes om bombing.

Fredag 14. februar 1941

Hitler tar imot den jugoslaviske statsminister Tsvetkovitsj og utenriksminister Markovitsj på Berghof.

Fredag 14. februar 1941

Det meldes uoffisielt fra engelsk side at britiske styrker vil nå Tripoli om fire dager hvis framrykningen fortsetter i samme tempo.
Roma melder at britiske fallskjermsoldater landet i Syd-Italia natten til 11. februar. Deres oppgave var å bryte kommunikasjoner og vanntilførsler. De ble imidlertid tatt til fange før de hadde gjort noen skade.

Søndag 14. februar 1943

Rostov er igjen på russiske hender. I Ukraina gjenerobres Vorosjilovgrad. Andre styrker nærmer seg Stalino.
Med en naturkraft som en isbre på vandring er russernes veldige troppemasser, som er meget større enn tyskernes, glidd fram over Sovjet-Samveldets snødekte sletter, inntil de i de siste dager for første gang har møtt voksende motstand, som delvis har stanset breen, heter det i dag i den tyske overkommandos melding.
Gutter i 15-17 års alderen er kalt inn til tjeneste som "hjelpere" i det tyske luftvåpen. Pressen betegner dette som "første skritt inn i Wehrmacht, som fra nå av vil knytte dem fastere og fastere til seg."

Søndag 14. februar 1943

Det sosialdemokratiske partiråd erklærer om den finske utenrikspolitikk bl.a. at Finnland fører en krig atskilt fra stormaktskrigen og at dette faktum ikke endres av den omstendighet at Finnland kjemper ved Tysklands side mot samme motstander, Sovjet-Samveldet. Derav følger også at Finnland har frihet til selv å beslutte når det vil gå ut av krigen.

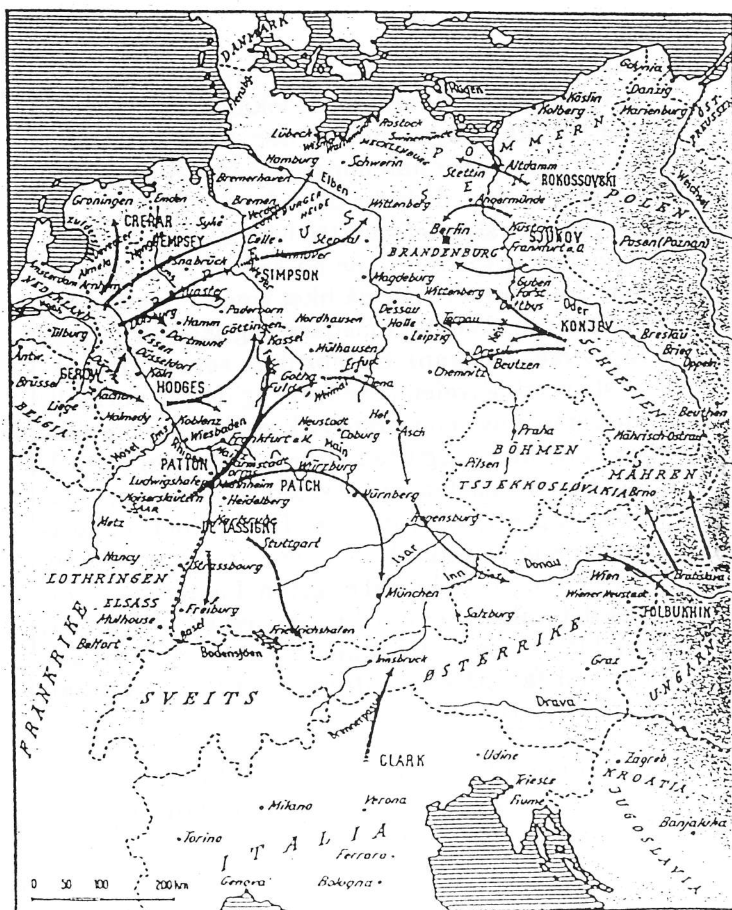
Mandag 14. februar 1944

Allierte fly slipper flyveblad over Cassino med oppfordring til italienerne om å evakuere klosteret, fordi de allierte ser seg tvunget til å beskyte det.

Onsdag 14. februar 1945

Russerne fortsetter framrykningen i Schelde-munningen, hvor bl.a. Striegau, 50 km vest for Breslau, blir tatt. Schneidemühl i Vest-Preussen, som har vært omringet i 14 dager, er tatt.
På tross av oversvømmelser rykker de allierte videre nordøst for Cleve. Reichswald er rensket.

Trond Jansen



Europa

Ukjent for de fleste har Are (Garnåsjordet) og Øyvin (Wormnæs) i løpet av et halvt års tid spilt seg frem til slutten av januar 1942 i østfrontspillet *Scorched Earth*. Selv om dette er et spill uten enormt stor utbredelse, kan jeg jo gi et kort referat i anledning av at spillet nå er avbrutt (det ble erklært evigvarende våpenville da CTABKA - mer om ham senere - måtte flytte, og dermed ikke lenger hadde plass til kartene).

Følgende "husregler" ble brukt:

- Finland er nøytralt. De nordligste kartene brukes ikke. Dette av praktiske grunner og for å balansere ulik spillerfaring.
- Odds på f.eks. 3,7:1 har 70% sjanse på å bli 4:1.
- Alle *Advanced* og *Optional*-regler listet opp i regelheftet tatt i bruk, unntatt:
  = Rudel (ble ikke aktuelt uansett)
  = *Replacement armies* for Tyskland (for tungvint)

Ellers ble alle de nevnte regler bruk, inklusive partisanreglene.

Grov oversikt over krigens utvikling

Etter et totalt overraskende angrep klarte OKW (*Oberkommando der Wehrmacht*) å ødelegge nesten alle enheter nord for Pripjetsumpen. Selve Pripjet ble infiltrert fra luften for å hindre at den skulle bli fylt opp av Den Røde Armé. Det største kuppet OKW under sin til tider eminente feltmarskalk Are L. von Garnåsjordet klarte å hale i land var det meget vellykte para/amfibieangrepet mot Tallinn, som endte med at byen ble okkupert av to divisjoner pluss ineniørtropper. CTABKA (kyrillisk stavemåte for STAVKA = fork. for den sovjetiske overkommando) under ledelse av den noe variabelt talentfulle marskalk av Sovjetunionen Øyvin Vassilievitsj Wormnæs, hadde problemer med å finne noe konstruktivt svar på den tyske utfordringen. På tross av enkelte seire må de berømmelige mongolske hordene til russeren kunne sies å være i komplett sjokktilstand før de fikk gjort noe.

Nåvel, det var visse lyspunkter i situasjonen. Et panserangrep i det nordøstlige Bessarabia lyktes meget godt, og drepte flere tyske divisjoner. Ikke bare det, men angriperne klarte på mirakuløst vis å unnslippe, stort sett uskadd. To divisjoner i området sørvest for Wilno holdt ut i 1 til 1½ måned før de ble HX-et bort. Den mest spektakulære taktiske seieren var likevel partisangruppene utenfor Minsk ansvarlige for. Idet Wehrmachts jernbaneartilleri hadde kjørt frem for å angripe byen, ødela tre partisanbrigader jernbanelinjen før de dyttet kanonene utfor. OKWs kommentar er ikke egnet for et seriøst tidsskrift som PHOBOS. Bibelen (*SCORCHED EARTH Rules of Play*) ble nøye studert før jernbaneartilleriet ble akseptert tapt ("Det er ikke meningen at russiske partisaner skal gjøre noe nyttig!").

Selveste PRAVDA måtte imidlertid innrømme at situasjonen var mørk. De dårlige nyhtene dominerte. *"Motangrep mot Tallinn mislykket. Panserkorps tapt." "Motangrep mot Minsk mislykket. Alle mekaniserte styrker i Minsk-ausnittet omringet og ødelagt." "Flyplass nedrent av fascistene, langttrekkende bombefly ødelagt."* Tabbeprisen tok imidlertid kommanderende offiserer ved frontavsnittene Kiev og Leningrad. *Kiev:* Store tyske panserstyrker fikk uhindret gå over Dnjepr rett sør for Kiev, og omringet straks byen. En flyplass med langttrekkende bombefly ble overrunnet. Et påfølgende sovjetisk motangrep med 2/3 sjanse for å drepe eller hadre et helt tysk panserkorps (3 div. + 3 reg.) mislyktes, og istedet måtte de russiske styrkeene selv ta tilsvarende tap. Tyskerne har etablert et solid brohode på østsiden av Dnjepr, og resten er plankekjøring. *Leningrad:* En tynn linje 100-150 km utenfor byen gjennombrutt; små tyske mekaniserte avdelinger tok nesten hele nyen (unntatt flåten) før de satte seg oppå fabrikken. Det sovjetiske motangrepet lyktes, men Wehrmacht sto utenfor byporten og banket på. Leningrad-fronten var fullstandig i oppløsning, og manglet skikkelig organisering.

Bortsett fra kortvaring sovjetisk luftherredømme over Leningrad var resten av høsten fri for de store overraskelsene. Tyskerne rykket frem på alle frontavsnitt. Sovjetarméen hadde formidable tap av både infanteri, artilleri og panser. Likevel ble det etterhvert mer orden på forsvaret; etter noen meget vellykte tyske angrep på Leningrad-fronten var det slutt på de overveldende OKW-triumfene. Dette hadde dels sitt grunnlag i at STAVKA etterhvert økte sin erfaring om militære operasjoner til det dobbelte eller tredobbelte. Delvis hadde det også betydning at OKW brukte mer og mer tid på andre ting og kortere og kortere tid på å flytte brikkene sine.

Væregudene var gjennomgående på tysk side. Sjansen for å få så godt vær som det ble, så mange steder, må være i størrelsesordenen 1%. Men før eller senere ble det jo vinter, og dermed kom STAVKA mer med i det som skjedde igjen. En lokal offensiv i Valdai, nord for Moskva, kom fullstendig overrumplende på tyskerne. OKW trodde dette var begynnelsen på "den store vinteroffensiven" og satte inn forsterkninger. Propagandaminister Goebbels erklærte at den håpløse sovjetiske motoffensiven var knust. Ø. Zhukov Wormnæs visste bedre. Planen var ikke å gjenerobre Valdai, men å ødelegge Wehrmacht-styrker der man kunne komme til på brukelige odds. Valdai fungerte her som en utmerket avledningsmanøver, i tillegg til at tyskerne tok større tap enn sjovjethæren også på dette forntavsnittet. STAVKA måtte likevel innrømme at man kunne ønsket seg en både større og bedre offensiv.

Spillet ble pakket ned

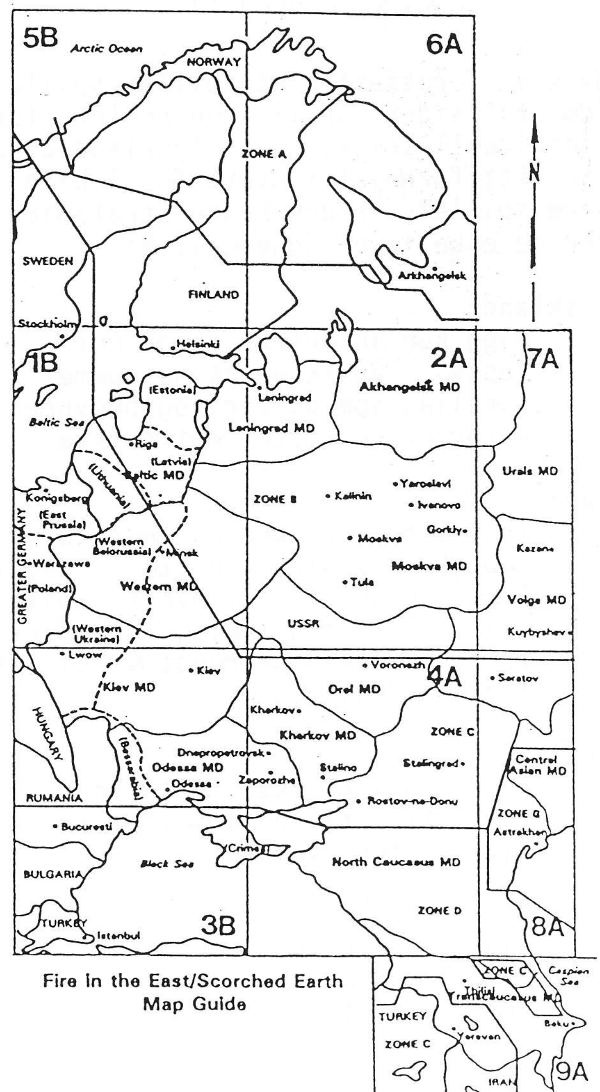
midt i runde Jan II/42. Det ble foretatt en grov sammenlikning med den historiske oppsetningen av styrkene som forekommer i 1942-scenarioet i spillet (en historisk simulering av situasjonen i begynnelsen av april '42).

Resultatet ble:

- Okkuperte områder:
  Tyskerne har to eller tre runder igjen før de kunne okkupere Leningrad. Dette skjedde aldri historisk (en runde er ½ måned). Tyskland ligger også bedre an enn historisk i Valdaiavsnittet, den viktige frontsektoren mellom Leningrad og Moskva. Sovjet ligger bedre an i sør, særlig rett sør for hovedstaden.
- Fly:
  Luftwaffe har adskillig færre fly enn i '42-scenarioet, og én lavere i Group Allowance (:hvor mange fly som kan brukes).
  Det sovjetiske luftforsvaret har samme antall fly som spillet angir at de hadde historisk i 1942, og 5 høyere GA.
- Infanteri: Sovjet ligger ca. 250 poeng under (ca. 70 divisjoner). Tyskland ligger ca. 100 poeng over (ca. 14 div.).
- Panser: Tyskland ligger likt med sin historiske *Order of Battle*. Sovjet ligger i overkant av 100 poeng over (15-20 div.).

Sammenlikningen er basert på at ingen av partene tar noen videre tap frem til begynnelsen av 42-scenarioet, men bare samler opp forsterkninger.

Øyvind (STAVKA) Wormnæs



Fire in the East/Scorched Earth Map Guide



Hvordan vinne

AXIS & ALLIES

Hvis vi forutsetter at spillet spilles som et 2-siders spill uten reglene for individuell seier, og at Tyskland/Japan har fått forhøyet inntekt for å balansere spillet, er den beste strategien for de enkelte nasjonene slik:

Tyskland:
Bygg kun infanteri og gå mot Moskva. Russeren må da rømme Karelia, som du tar, og begynner å forberede støtet mot Moskva.

Japan:
Ingen, heller ikke en engelsk fabrikk i India, kan stoppe deg i Asia. Bygg litt av hvert. Ditt mål er å få mest mulig infanteri fram til områdene rundt Moskva så fort som mulig.

England:
Rydd opp i Afrika. Målet er deretter å ta, og å holde, Frankrike så fort som mulig.

USA:
Gjør som England. Dere tar ikke Berlin i tide hvis du begynner å krige i Stillehavet.

Russland:
Bygg kun infanteri.

Jon Venbakken

ARCON-MØTET

Det kom faktisk hele 20 personer på møtet vi hadde tillyst om ARCON 5. En stor del av disse var til og med interessert i å gjøre noe med arrangementet, ikke bare prate om det. Det ble klart at det var nok interesse til at man kunne avholde arrangementet, og en komité ble nedsatt. Komitéen består av: Geir Aaslid, Johannes H. Berg, Are Garnåsjordet, Tore Stuedahl, Jon Venbakken, Tobias Vigmostad og Øyvin Wormnæs. Dessuten meldte det seg flere andre innsatsvillige personer, som samtlige var villige til å hjelpe til på forhånd, men i motsetning til komitéen ikke ville binde seg til innsats under selve kongressen. Ikke minst dette med arbeid, vakthold etc. på kongressen ble nokså nøye diskutert av de fremmøtte. Det var klart at den løsningen man til slutt endte opp med var original, men kanskje noe kontroversiell: Komitéen ble bemyndiget til å betale noen for å sitte i resepsjonen, være vakt etc... Ikke så å forstå at vi ønsker å profesjonalisere vår virksomhet, men det å få noen til å sitte ved skranken og ta imot inngangspenger, når vedkommende heller kunne sittet og spilt, er ikke alltid like lett. Ikke minst derfor er det svært ofte noen ganske få heroiske individer som må ofre seg. Vi synes egentlig ikke det er mer enn rett og rimelig at vi skal kunne betale dem for strevet. Det blir uansett ikke snakk om noen fet timelønn, men en anseelig påskjønnelse for nødvendig innsats.

Vi regner med å kunne kjøre omtrent et tilsvarende opplegg som ifjor, men det vil nok også være flere forandringer: Bl.a. er det denne gang meningen å satse på færre, men bedre, turneringer. Dette for å konsentrere komitéens innsats om de delene av arrangementet vi føler gir mest til de fleste deltagerne. Det er imidlertid meningen at alle som selv kan ta på seg ansvaret for en turnering e.l. skal få slippe til. Det blir da en slags A- og B-kategori arrangementer. A-typen tar komitéen selv ansvaret for, mens B-divisjonen blir opp til den enkelte spilleder/turneringssjef. Komitéen forbeholder seg naturlig nok rett til å vurdere og avvise forslag til alle slags innslag på kongressen. Det å kjøre en helt åpen divisjon er også beregnet på å utfordre alle dere som sitter med et yndlingsspill som dere VET er verdens beste. Få det frem i lyset på ARCON 5. Ellers er vi også åpne for alle slags forslag, og ber folk inntil videre henvende seg til oss c/o Spillspesialisten, Pilestredet 7, 0180 OSLO 1. En annen sak er at det, om fremmøtet øker

noe særlig fra ifjor, vil være nødvendig med helt nye lokaler, og her vet vi neimen ikke så mye ennå. Nordkanten Samfunnshus var jo sprengt med 300 deltagere ifjor, og det er få som har lyst til å gå tilbake til korridorlabyrinten på Blindern. Skulle det være noen som har en kongresshall de vet er billig til leie, så gi oss endelig beskjed.

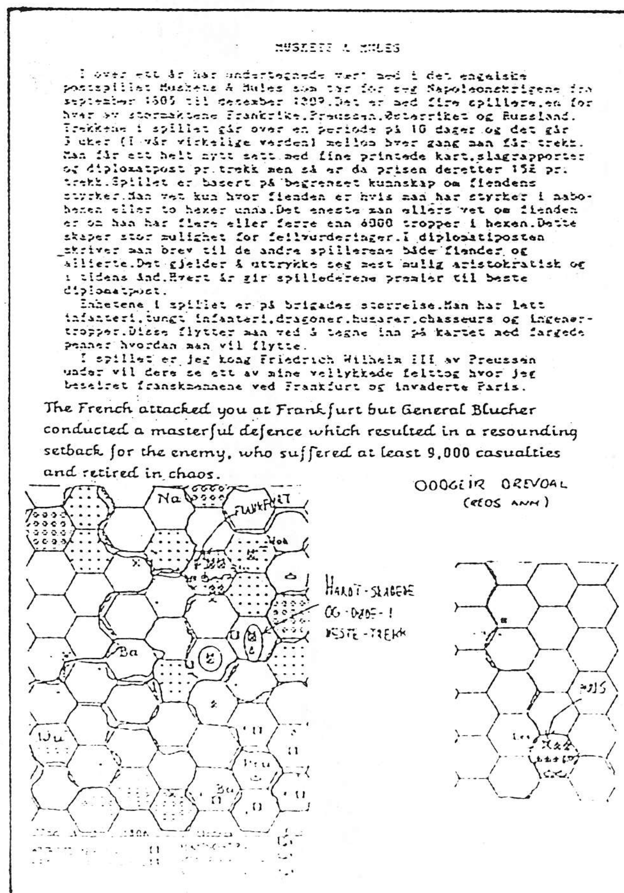
Johannes H. Berg

HEXAGON-NYTT

Hexagon-nytt er medlemsbladet til spillklubben Hexagon (Trondheim). Det har en lang tradisjon, men utgivelsesfrekvensen har variert sterkt. Nå ser det imidlertid ut til at bladet er inne i en stabil periode. Det kommer ut 6 ganger i året, og er på 20-30 sider. Tidligere Hexagon-formann Tim Fjeldli er redaktør.

Hexagon-nytt inneholder en del stoff som burde være interessant for ARES-medlemmer. ARES mottar et eksemplar av hvert nummer som du kan få lese hvis du kontakter undertegnede. Dessuten er det mulig å abonnere på Hexagon-nytt. Det koster 100 kroner for 6 nummer.

Jon Venbakken



MUSKETS & MULES

I over ett år har undertegnede vært med i det engelske postspillet Muskets & Mules som tar for seg Napoleonskrigene fra september 1805 til desember 1809. Det er med fire spillere, en for hver av stormaktene Frankrike, Preussen, Østerriket og Russland. Trekkene i spillet går over en periode på 10 dager og det går 3 uker (i vår virkelige verden) mellom hver gang man får trekk. Man får ett helt nytt sett med fine printede kart, slagrapporter og diplomatpost pr. trekk men så er da prisen deretter 15£ pr. trekk. Spillet er basert på begrenset kunnskap om fiendens styrker. Man vet kun hvor fienden er hvis man har styrker i nabohexen eller to hexer unna. Det eneste man ellers vet om fienden er om han har flere eller færre enn 6000 tropper i hexen. Dette skaper stor mulighet for feilvurderinger. I diplomatposten skriver man brev til de andre spillerene både fiender og allierte. Det gjelder å uttrykke seg mest mulig aristokratisk og i tidens ånd. Hvert år gir spillederene premier til beste diplomatpost.

Enhetene i spillet er på brigaders størrelse. Man har lett infanteri, tungt infanteri, dragoner, husarer, chasseurs og ingeniørtropper. Disse flytter man ved å tegne inn på kartet med fargede penner hvordan man vil flytte.

I spillet er jeg kong Friedrich Wilhelm III av Preussen under vil dere se ett av mine vellykkede felttog hvor jeg beseiret franskmennene ved Frankfurt og invaderte Paris.

The French attacked you at Frankfurt but General Blucher conducted a masterful defence which resulted in a resounding setback for the enemy, who suffered at least 9,000 casualties and retired in chaos.

Fra Hexagon-nytt



JAMES BOND

Tirsdag 7. februar ble det arrangert opplæring i rollespillet James Bond. Det er et spill hvor deltakerne utfolder seg i Bonds farefylte verden. Spillet ligger nært opp til filmene, og hovedingrediensene er eksentriske superskurker, raske båter, berømte kasinoer og vakre kvinner.

Selv om instruktøren gjemte seg arrogant vekk i en krok og ikke gjorde noe for å verve folk til arrangementet, kom det etter hvert 5 personer.

Først laget spillerne hver sin karakter. De fikk graden Rookie, som er M.I.6's betegnelse på urutinerte agenter. Det virket som om karakter-genereringen gikk greit.

Deretter ble spillerne sendt på M.I.6's rekruttskole. Der lærte de først hvordan man utfører enkle handlinger som f.eks. å åpne en låst dør. Så ble kampregler demonstrert ved at spillerne sloss mot hverandre. Tredje øvelse var en forrykende biljakt, mens kurset ble avsluttet om kvelden på et av Londons mest eksklusive utesteder. Der ble spillerne trenet i forføringens kunst.

Med dette var opplæringen slutt, og det var tid for demonstrasjon. Tre av spillerne fikk spille modulen "Dr. No", mens de to siste fikk løfte om å spille neste tirsdag.

Scenarioet ble akkurat slik et rookie-scenario skal være. Spillerne fant aldri superskurken, det ble ingen biljakter, og de holdt seg langt unna kvinner. Derimot var det mer enn nok av mislykkede terningkast, krangling, frykt, handlingslammelse, løsmunnethet, telefonkatalogbruk og somling!

Det var jo selvsagt synd for verden at Dr. No klarte å gjennomføre sin ondskapsfulle plan, men det viktigste var likevel at verken spillere eller spillleder kjedet seg under Steve Jones', Ken Kibbutz' og Sheila Dye's leting etter den forsvunne John Strangways i eksotiske omgivelser på Jamaica!

Jon Venbakken

Vårt første lørdagstreff

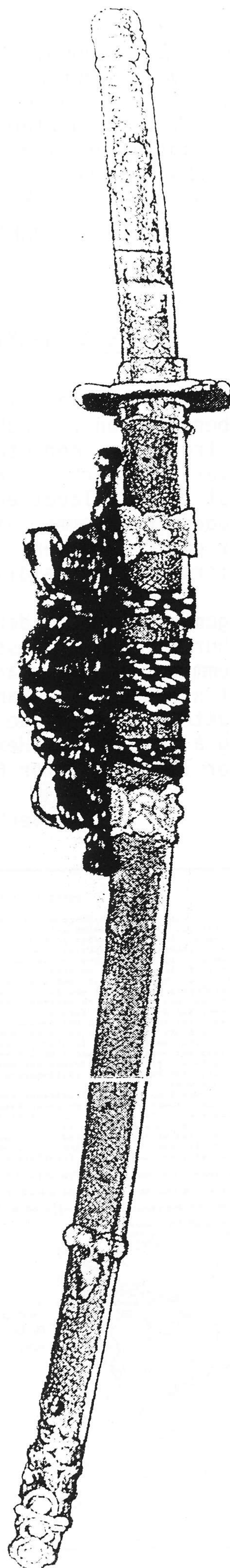
Lørdag 4/2 avholdt Ares sitt første lørdagsspilltreff. Dette håper vi skal bli en fast type innslag for fremtiden, og dette første forsøket ble nokså vellykket, Det var et tyvetalls folk innom på formiddagen, og flere kom/gikk etterhvert. Ved siden av en rollespillgjeng oppe, var det særlig det pretensiøse WORLD IN FLAMES som ble spilt. Dette dekker altså hele 2. verdenskrig, både i Europa og Asia. Riktignok er det kun 6 runder på et år i dette spillet, men hver runde kan bestå av en mengde impulser, så det tar lang nok tid likevel.

Denne gangen ble det spilt med en omfattende bemanning, som omfattet følgende: Are (Tyskland); Geir Aaslid (Italia); Sten Hugo (Japan); Jon (Frankrike & Russland); Øyvin (Kina & USA), samt hele tre forskjellige, først Norman, så Johannes, og så Trond J. i Storbritannias rolle. Det ble spilt langt utpå neste morgen (WiF-gjengen ga seg først i 10-tiden), og da var det visstnok også noen andre rollespillere der - som ble måkt ut av de "ansvarlige" styrefolkene fra WiF. Det spillet som ble oppgitt, hadde forresten da vart til november/desember 1940...

Ellers var visstnok middagseksursjonen til den lokale kinarestaurant en skuffelse. Ifølge en av deltagerne var stedet ikke bare shabby, nedslitt og oppfylt av typiske sosialklienter, men hadde også både en uhøflig betjening og for mye bråk! Vi vet ikke om "China Garden" skal vente seg noen større søkning fra Ares etter en sånn salve.

De av oss som spiste medbargt mat i lokalet var ihvertfall godt fornøyd med det, og alt i Ll alt frister det hele absolutt til gjentagelse. Mer om det i neste PHOBOS.

JHB



ARES-AKTIVITETER JAN-MARS 1989

Tir 10.1	B	Dune-opplæring. Phobos.
Tir 17.1	B	Ordinær klubbkveld.
Tir 24.1	B	AD&D-turnering. Phobos.
Tor 26.1	US	ARCON S-møte. Alle ARCON-interesserte bør [illegible].
Tir 31.1	B	Ordinær klubbkveld.
Lør 4.2	BL	ARES' første lørdagsmøte. Spilling. Pizza/Kina-utflukt.
Tir 7.2	B	James Bond-opplæring.
Tir 14.2	B	Phobos.
Tir 21.2	B	Shogun-turnering.
Tir 28.2	B	Phobos.
Tir 7.3	B	Dataspill-aften.
Tir 14.3	B	Paranoia-turnering. Phobos.
Tir 21.3	B	Ordinær klubbkveld. (Hvis ikke alle styret på ferie.)
Tir 28.3	B	Phobos.

B = Bjølsen kl 1700. BL = Bjølsen kl 1300. US = Utenfor Spillspesialisten kl 2030

Alle aktiviteter (turneringer, opplæring) begynner kl 1800

Innlevering av stoff til Phobos til Johannes Berg, senest klokken 1700 dagen for utgivelse.